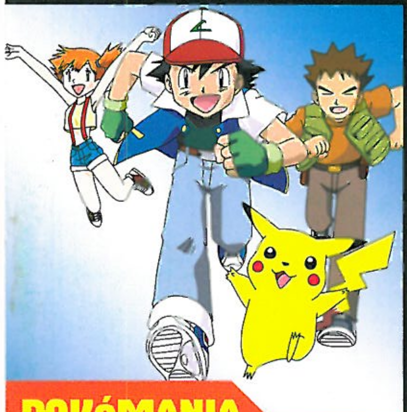
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

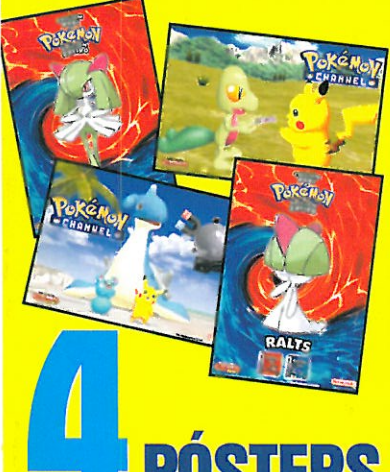
Nº 52

Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!



POKéMANIA
¡Última hora: vídeos de la serie Pokémon en tu GBA!



4 PÓSTERS POKéMON PARA FLIPAR

¡Alucina con las imágenes de Rubí, Zafiro y Channel!



CONSULTORIO
¡Los entrenadores ponen a prueba al gran Oak!

GUÍA DE BATALLA DE POKéMON COLOSSEUM

¡¡NUEVA ENTREGA!!

¡¡Purifica a todos los Pokémon!!

¡Los trucos más chulos para tus juegos!



PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!

Los nuevos Pokémon ya baten récords en EEUU y Japón

Las noticias que llegan desde Estados Unidos y Japón no pueden ser mejores. Las ediciones Rojo Fuego, Verde Hoja y Esmeralda están alcanzando cifras de ventas que marcan récord histórico.

Estados Unidos y Japón están viviendo un subidón de Pokémon alucinante. El lanzamiento de Rojo Fuego y Verde Hoja en EEUU, y la llegada de Esmeralda a Japón, están batiendo los records de otras ediciones.

En EEUU han saludado la llegada de Rojo y Verde comprando **más de 1.000.000 de juegos en los primeros 21 días.** Parte de la culpa de este exitazo la tiene el adaptador wirelesss que se incluye gratis en el cartucho. Eso de poder intercambiar, combatir o incluso chatear sin cables de por medio, es toda una flipada. Y así lo están agradeciendo. Dejando las tiendas casi sin Pokémon.

Fiebre verde

En Japón se han vuelto todos de color verde, que es el color del cartucho de **Pokémon Esmeralda.** Lo decimos por la fiebre que les ha entrado por la última aventura Pokémon, la "fusión" de Rubí y Zafiro, porque las cifras que se manejan son aún más espectaculares. Las últimas listas de ventas recogen un **lanzamiento imparable, con más de 800.000 unidades vendidas en la primera semana.** Si echamos la vista atrás, veremos que esta cantidad supera el record que había fijado Pokémon Cristal, con 550.000 cartuchos. Esa edición vendió 1.550.000 unidades, así que imaginad dónde puede llegar ésta.



La fiebre Pokémon está por las nubes. Rojo y Verde han convencido a los jugones americanos entre otras cosas porque caben más de 300 Pokémon.

Your very own POKéMON legend is about to unfold!

El intercambio de Pokémon sin cables es otro de los atractivos.





¡PARTICIPA!

PokémIn

Que desde el 1 de octubre podamos disfrutar de Rojo Fuego y Verde Hoja. ¡¡La espera ha terminado!!

Gracias a Rojo Fuego y Verde Hoja podemos tener a los Pokémon de Kanto en Hoenn. ¡Qué maravilla!

El estudio que muestra que jugar con Pokémon es muy beneficioso para el coco. Por eso Oak es un genio.

Los millones de cartuchos que Rojo Fuego y Verde Hoja vendieron en Japón. Aquí pasará lo mismo.

Todas las mejoras que Game Freak ha introducido en Rojo y Verde. Estos chicos no paran de sorprendernos.

PokémOut

Que no quieras comprarte Pokémon Rojo Fuego o Verde Hoja. Te vas a quedar desfasado, chaval.

Todos los que no han jugado con Pokémon Rubí o Zafiro. ¿A qué esperaras? Encima ahora están de oferta.

Que en U.S.A. haya nuevos episodios de Pokémon y aquí no. Pero pronto habrá novedades.

Que el verano se haya acabado y no hayas purificado a los Oscuros. Venga, no seas perezoso.

Que todavía no sepamos cuando llegará Pokémon Esmeralda. No te preocupes, pronto te lo diremos.

¡¡ME LO PIDO!!



Nuevas Game Boy Advance SP

JUGANDO EN ROJO Y VERDE

No hay mejor forma de jugar con Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja que con la Advance SP Charizard y la Advance SP Venusaur. Acaban de salir en U.S.A a la vez que las nuevas ediciones, y ya tenemos ganas de tenerlas en nuestras manos.

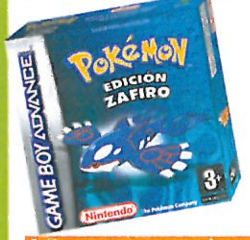
* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 99,95 $

La gorra de Ash

PARA ESTAR GUAPO

Para celebrar el comienzo de la nueva temporada de la serie Pokémon (en EEUU), pokemoncenter.com ha sacado a la venta una gorra muy especial. ¡Qué flipe! Ahora serás como Ash.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 16,95 $



Pokémon Rubí y Zafiro

APROVECHA LA OFERTA

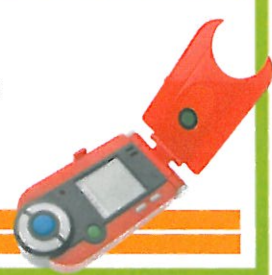
Si andas mal de dinerito o tienes ganas de jugar con Pokémon, pero no estás muy decidido, puedes ahorrarte unos cuantos euros si te compras las ediciones Pokémon Rubí o Pokémon Zafiro. Venga chaval, no lo dudes y hazte con todos.

* Busca en: www.centromail.es
* Precio: 36,95 €

Una Pokédex de verdad

ENCICLOPEDIA POKéMON

Con esta Pokédex diseñada por Hasbro tendrás en tu mano una auténtica enciclopedia Pokémon con todos los datos de tus Pokémon preferidos. Es una auténtica chulada.



* Busca en: www.amazon.com
* Precio: : 39,99 $



¿Y tú qué opinas, colega?

¡PARTICIPA!

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso…

"Soy fanática de Pokémon desde que apareció y sigo pensando que es una maravilla. ¡Juego a todas horas!"



MARTA CUADRADO
Rubí (Barcelona)

"Por fin llegaron Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja"



JAVIER RUIZ
Perales del Río (Madrid)

"Yo ya me he comprado mi Rojo Fuego. ¡Sueño con pensar que tendré más de 300 Pokémon!"



JAVIER MOLINA
Madrid

¡PARTICIPA! Vota por tu Pokémon favorito

	Pokémon	Posición anterior	Meses en lista
1	GROUDON	1	5
2	MEWTWO	2	5
3	BLAZIKEN	3	4
4	PIKACHU	4	4
5	KYOGRE	5	4
6	JIRACHI	6	4
7	LUGIA	7	[illegible]
8	ARTICUNO	8	4
9	MACHAMP	9	[illegible]
10	UMBREON	10	3








GROUDON es una bestia. Sí, bueno, eso ya se ve, pero es que además de su aspecto es bestia porque cada vez le votáis más. ¿Qué tendrá este Pokémon?



Participa en esta sección a través de tu **teléfono móvil.** Envía un SMS al número **5354** con el siguiente mensaje: **votapkm143** + tu Pokémon favorito; **juegopokm143** + juego favorito; **pkinyout143** + tu opinión

Coste máximo por mensaje: **0,90 Euros + IVA.** Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

¡¡ESTO ES LO ÚLTIMO!!

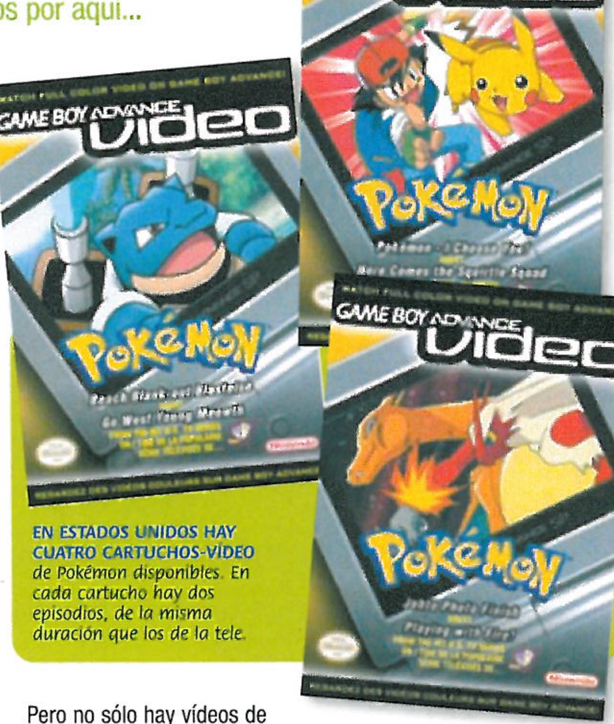
Enróllate con tus series en la Game Boy

En USA ya flipan con los cartuchos-vídeo, que convierten la portátil casi en una tele con DVD. Y muy pronto los tendremos por aquí...

No hace falta ningún accesorio extra, no hay que comprar nada más que **un cartucho para ver Pokémon, la serie de la tele, en tu Game Boy.** Bueno, no en las nuestras. Más bien, de momento, en la de los americanos.

Pero todo se andará...

En Estados Unidos ya hay a la venta **cuatro cartuchos-vídeo, cada uno con dos episodios Pokémon.** La tecnología del cartucho convierte la Game Boy en un reproductor de vídeo que nos permite **avanzar, parar, retroceder o saltar entre escenas de los capítulos.** Los dos primeros cartuchos que salieron a la venta nos llevaban a las tierras de Johto, a vibrar con fenomenales combates Pokémon. Y los que acaban de salir hace nada nos devuelven al principio de la historia.



EN ESTADOS UNIDOS HAY CUATRO CARTUCHOS-VÍDEO *de Pokémon disponibles. En cada cartucho hay dos episodios, de la misma duración que los de la tele.*

Pero no sólo hay vídeos de Pokémon para GB. Si eres fan de otras series de televisión, también podrás verlas en cualquier parte con tu Game Boy. Han salido a la venta cartuchos-vídeo de Dragon Ball, Bob Esponja Yu-gi-oh... Eso sí, sólo están disponibles en EEUU. Aunque muy pronto llegarán aquí...



POKéMONEANDO

Seguimos dando vueltas por los mejores sitios Pokémon en Internet. En esta ocasión buscamos una guía que nos ayude a jugar con Rojo y Verde y un Poké escritorio para nuestro PC.

RESUELVE TUS DUDAS



Un web que mola

Regístrate en la web oficial de Pokémon en España y disfruta de novedades, noticias, ofertas y otras cosas chulas, sin moverte de casita. Encontrarás todo lo que necesitas saber sobre todos los juegos Pokémon. Date un garbeo, seguro que te va a dejar bastante impresionado.

* Dirección:
http://pokemon.nintendo.es

POKéBÚSQUEDAS



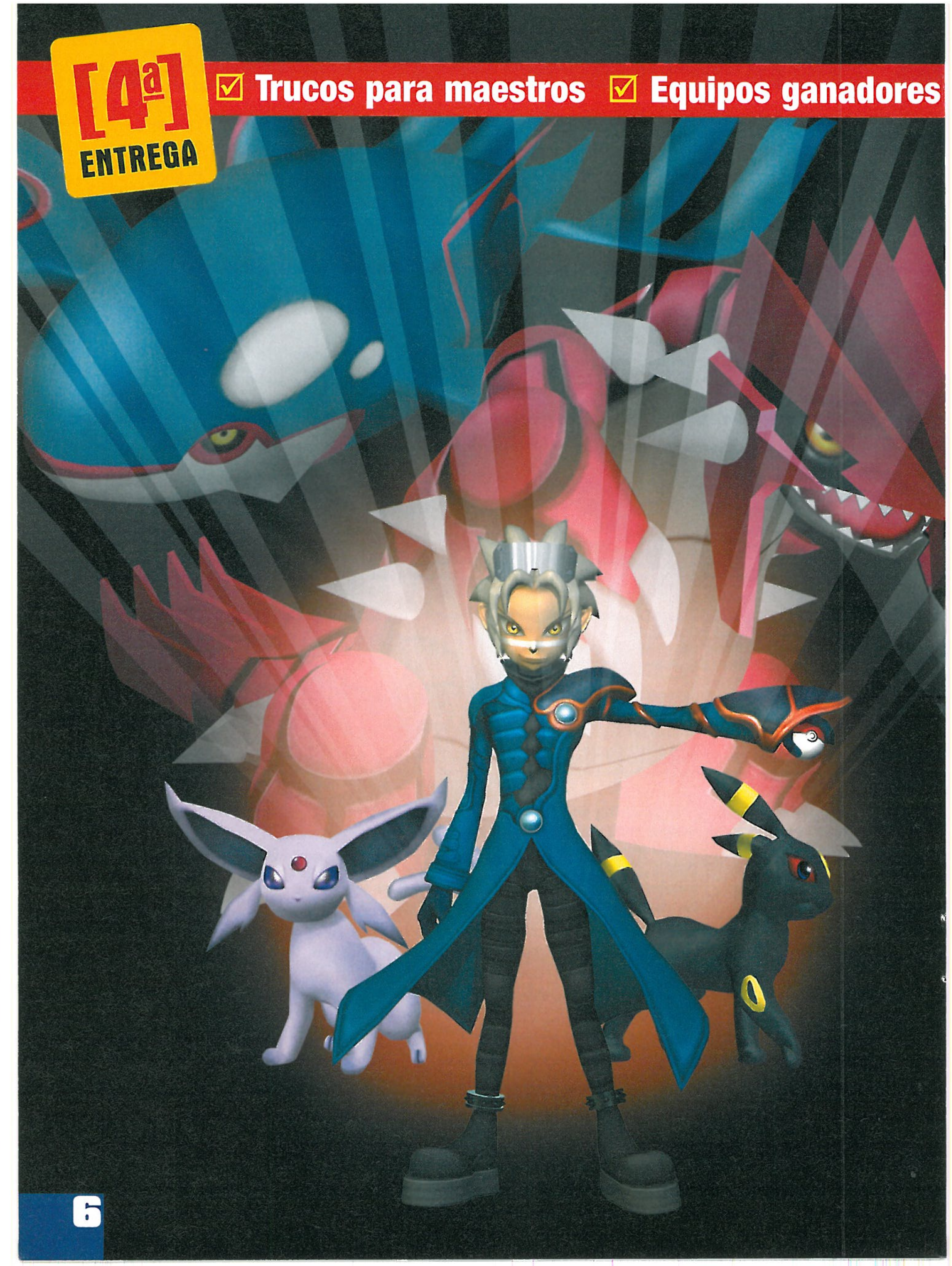
Buscando a un Pikachu

Google es el mejor buscador que hay en Internet. Para aprovechar su potencia y dejar guapo tu PC, haz un pequeño experimento. Ve a google.es, teclea "pokemon wallpaper" y cuando obtengas los resultados pincha en "imágenes". A tu disposición tendrás casi mil Poke imágenes que puedes usar como escritorio de tu PC.

* Dirección:
http://www.google.es

OTRAS DIRECCIONES

* De compras:
www.pokemoncenter.com
* Un clásico:
www.gamefreak.co.jp
* No te pierdas:
http://pokemon.nintendo.es


[4ª] ENTREGA
☑ Trucos para maestros ☑ Equipos ganadores

☑ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

Guía de Combate POKéMON COLOSSEUM

En esta nueva entrega nos subimos al Monte Batalla para enfrentarnos a 100 entrenadores tanto en combate individual como doble. La verdad es que vas a encontrar tantos Pokémon y vas a ver tantas formas de combatir, que cuando salgas victorioso te darás cuenta de que tu estrategia de combate ha mejorado un montón. Si no te lo crees, ¿a qué esperas para echar un vistazo a esto?

Este mes nos espera...

MONTE BATALLA CONTRA 100

C. INDIVIDUAL

CONSEJOS DE BATALLA

En el Monte Batalla tendrás que enfrentarte a 100 entrenadores, lo que quiere decir que **plantarás a cara a montones de Pokémon y a todo tipo de estrategias.** Para formar un equipo ganador procura que tus Pokémon tengan un repertorio de movimientos con el mayor número posible de tipos. Está bien que **tus ataques sean potentes y precisos, pero no olvides tener ataques para paralizar, confundir, dormir o envenenar al rival.** Cuando te encuentres en una situación apurada o veas que el equipo rival es superior, este tipo de movimientos puede ayudarte a ganar. Antes de empezar te aconsejamos que analices los Pokémon de cada líder de zona y veas si tu equipo puede enfrentarse a ellos sin problemas. **Piensa que cada líder de zona tiene un equipo cuyo poder supera al de los nueve entrenadores anteriores,** por eso, si ves que puedes derrotar al líder, podrás con todos los demás.



EXAMINA LAS ZONAS DE BATALLA

ZONA	BATALLAS	DIFICULTAD	POKéMON EQUIPADOS
1	1-10	Fácil	Ninguno
2	11-20	Fácil	Ninguno
3	21-30	Fácil	Ninguno
4	31-40	Normal	Todos (principalmente con bayas)
5	41-50	Normal	Todos (principalmente con bayas)
6	51-60	Difícil	Todos
7	61-70	Difícil	Todos
8	71-80	Difícil	Todos
9	81-90	Muy difícil	Todos
10	91-100	Muy difícil	Todos

GANANDO POKéVALES

Ganando a cualquier entrenador del MT Batalla sin que ni uno de tus Pokémon caigan debilitados, te llevarás un Continuar extra. Sin ellos, tras cada derrota volverás al principio. **Cada vez que ganes a un Líder de Zona, podrás recoger un premio en forma de PokéVales.** El número de PokéVales dependerá de la dificultad del área, por eso, las últimas tienen más recompensa.

ZONA	POKéVALES
1	50
2	100
3	200
4	400
5	800
6	1600
7	1800
8	2000
9	3000
10	5000



ZONA 1
LÍDER VIOLETA

Violeta tiene un buen equipo, pero su problema es que usa Pokémon no evolucionados. O sea que cualquier equipo con un buen nivel de ataque los dejará fuera de combate.

BALTOY — TIERRA-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Bofetón Lodo	Tierra
Confusión	Psíquico
Tumba Rocas	Roca
Torm. Arena	Roca

BELDUM — TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
–	–
–	–
–	–

BAGON — DRAGÓN



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Furia	Normal
Mordisco	Siniestro
Ascuas	Fuego
Malicioso	Normal

REMORAID — AGUA



Habilidad: Entusiasmo.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Fijar Blanco	Normal
Supersónico	Normal
Pistola Agua	Agua
Foco Energía	Normal

SLAKING — NORMAL



Habilidad: Ausente.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
–	–
–	–
–	–

LARVITAR — ROCA-TIERRA



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Persecución	Siniestro
Mordisco	Siniestro
Chirrido	Normal



ZONA 2
LÍDER BLAS

El equipo de Blas es muy asequible, aunque debes tener cuidado con Wobbuffet. Recuerda que la mejor estrategia para que este Pokémon no te sorprenda consiste en envenenarlo.

GRAVELER — ROCA-TIERRA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzarrocas	Roca
Magnitud	Tierra
Desenrollar	Roca
Chapoteolodo	Tierra

ROSELIA — PLANTA-VENENO

Habilidad: Punto Tóxico.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Dulce Aroma	Normal
Silbato	Planta
Megaagotar	Planta
Tóxico	Veneno

LOUDRED — NORMAL

Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Destructor	Normal
Alboroto	Normal
Descanso	Psíquico
Aullido	Normal

WOBBUFFET — PSíQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Velo Sagrado	Normal
Manto Espejo	Psíquico
Mismodestino	Fantasma

DELCATTY — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Antojo	Normal
Paz Mental	Psíquico
Excavar	Tierra

MACHOKE — LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Patada Baja	Lucha
Golpe Karate	Lucha
Mov. Sísmico	Lucha
Profecía	Normal

ZONA 3
LÍDER MICAELA

Como todos los líderes de zona del principio del MT. Batalla, Micaela es realmente facilón. Con un buen Pokémon de agua disolverás a todo su equipo en un plis-plas.

GEODUDE — ROCA-TIERRA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzarrocas	Roca
Magnitud	Tierra
Desenrollar	Roca
Chapoteolodo	Tierra

SANDSHREW — TIERRA



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Cuchillada	Normal
Ataque Arena	Tierra
Rapidez	Normal

BALTOY — TIERRA-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Torm. Arena	Roca
Poder Pasado	Roca
Masa Cósmica	Psíquico

LARVITAR — ROCA-TIERRA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Avalancha	Roca
Cara Susto	Normal
Golpe	Normal
Mordisco	Siniestro

TRAPINCH — TIERRA



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Bucle Arena	Tierra
Ataque Arena	Tierra
Excavar	Tierra

RHYHORN — TIERRA-ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Cornada	Normal
Cara Susto	Normal
Pisotón	Normal
Golpe Roca	Lucha

ZONA 4
LÍDER VALERIO

Si Valerio hubiera evolucionado a Grovyle y Marshtomp, su equipo habría ganado un montón. Pero como no lo ha hecho, le vencerás con un buen ataque de fuego y otro eléctrico.

KADABRA — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Confusión	Psíquico
Ladrón	Siniestro
Reflejo	Psíquico
Imitación	Psíquico

MAWILE — ACERO



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Guaya.

MOVIMIENTO	TIPO
Llanto Falso	Siniestro
Agarre	Normal
Mordisco	Siniestro
Def. Férrea	Acero

DUSTOX — BICHO-VENENO

Habilidad: Polvo Escudo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Luz Lunar	Normal
Viento Plata	Bicho
Psicorrayo	Psíquico
Tóxico	Veneno

SWELLOW — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Gruñido	Normal
Ataque Ala	Volador
At. Rápido	Normal
Doble Equipo	Normal

GROVYLE — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Chirrido	Normal
Persecución	Siniestro
Hoja Aguda	Planta
Falsotortazo	Normal

MARSHTOMP — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Placaje	Normal
Disp. Lodo	Tierra
Pistola Agua	Agua
Esfuerzo	Normal

ZONA 5
LÍDER MARCO

Otro líder que no ha evolucionado a la mayoría de sus Pokémon, con lo que no ha desarrollado todo el potencial de su equipo. Será muy sencillo dejarlos KO.

BAYLEEF — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Afilada	Planta
Síntesis	Planta
Golpe Cuerpo	Normal
Gigadrenado	Planta

QUILAVA — FUEGO

Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Pantallahumo	Normal
Rueda Fuego	Fuego
Rapidez	Normal
Golpe	Normal

CROCONAW — AGUA

Habilidad: Torrente.
Objeto: Baya Guaya.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Cascada	Agua
Cuchillada	Normal
Cara Susto	Normal

MURKROW — SINIESTRO-VOLADOR

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Mov. Espejo	Volador
Finta	Siniestro
Tinieblas	Fantasma
Mofa	Siniestro

MEDICHAM — LUCHA-PSÍQUICO

Habilidad: Energía Pura.
Objeto: Cint. Negro.

MOVIMIENTO	TIPO
Confusión	Psíquico
Meditación	Psíquico
Puño Trueno	Eléctrico
Pat. S. Alta	Lucha

SEALEO — HIELO-AGUA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Antiderretir.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Descanso	Psíquico
Rayo Aurora	Hielo
Ronquido	Normal

ZONA 6
LÍDER BÁRBARA

Este es el primer combate medianamente complicado. Usa un buen ataque eléctrico para tumbar a Sharpedo, Seadra y Golbat. Contra el resto, cualquier ataque potente servirá.

SNEASEL — SINIESTRO-HIELO



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Garra Metal	Acero
Cuchillada	Normal
Poder Oculto	Normal

SHARPEDO — AGUA-SINIESTRO

Habilidad: Piel Tosca.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Cuchillada	Normal
Hidropulso	Agua
Poder Oculto	Normal

SEADRA — AGUA

Habilidad: Punto Tóxico.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Imagen	Normal
RayoAurora	Hielo
Poder Oculto	Normal

GOLBAT — VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Ataque Ala	Volador
Gigadrenado	Planta
Mordisco	Siniestro
Poder Oculto	Normal

HITMONTOP — LUCHA



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Patada Giro	Lucha
Fuerza	Normal
Excavar	Tierra
Poder Oculto	Normal

GIRAFARING — NORMAL-PSÍQUICO



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Pisotón	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Psicorrayo	Psíquico
Poder Oculto	Normal

ZONA 7
LÍDER DINO

Si tu equipo conoce la combo Tóxico-Protección, procura usarla contra Slaking y Walrein. A Gyarados lo fulminarás con un ataque eléctrico, y a Manectric con Terremoto.

SLAKING — NORMAL



Habilidad: Ausente.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Contador	Lucha
Finta	Siniestro
Relajo	Normal

GYARADOS — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe	Normal
Danza Dragón	Dragón
Mordisco	Siniestro
Cascada	Agua

AGGRON — ACERO-ROCA

Habilidad: Robustez.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Metal	Acero
Rugido	Normal
Def. Férrea	Acero
Derribo	Normal

WALREIN — HIELO-AGUA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Granizo	Hielo
Rayo Aurora	Hielo
Hidropulso	Agua

MANECTRIC — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Mordisco	Siniestro
Chispa	Eléctrico
Cola Férrea	Acero

CACTURNE — PLANTA-SINIESTRO

Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Finta	Siniestro
Drenadoras	Planta
Brazo Pincho	Planta



ZONA 8
LÍDER ANA

En este combate el legendario Groudon te lo pondrá difícil. Para derrotarlo lo mejor es que utilices un buen Pokémon de Agua con una buena defensa y un gran ataque del mismo tipo.

GROUDON — TIERRA



Habilidad: Sequía.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Pasado	Roca
Terremoto	Tierra
Cuchillada	Normal
Lanzallamas	Fuego

CASTFORM — NORMAL



Habilidad: Predicción.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Daño Secreto	Normal
Imagen	Normal
Meteorobola	Normal

SHUCKLE — BICHO-ROCA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Restricción	Normal
Otra Vez	Normal
Refugio	Agua
Velo Sagrado	Normal

ELECTRODE — ELÉCTRICO

Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Sónica	Normal
Trueno	Eléctrico
Chispa	Eléctrico
Onda Voltio	Eléctrico

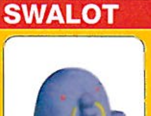
JUMPLUFF — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Somnífero	Planta
Esporagodón	Planta
Drenadoras	Planta
Gigadrenado	Planta

SWALOT — VENENO



Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Baya Pabaya.

MOVIMIENTO	TIPO
Bostezo	Normal
Otra Vez	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Robo	Siniestro

ZONA 9
LÍDER TOBÍAS

La verdad es que el equipo de Tobías da miedo. Pero si tu equipo cuenta con un Groudon que sepa Llamarada y Terremoto, lo tendrás fácil para acabar con los tres Regis.

REGIROCK — ROCA



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Hier. Blanxa.

MOVIMIENTO	TIPO
Fuerza Bruta	Lucha
Def. Férrea	Acero
Poder Pasado	Roca
Terremoto	Tierra

REGICE — HIELO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo
Amnesia	Psíquico

REGISTEEL — ACERO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Def. Férrea	Acero
Tóxico	Veneno
Amnesia	Psíquico
Torm. Arena	Roca

RELICANTH — AGUA-ROCA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Poder Pasado	Roca
Surf	Agua
Chapoteolodo	Tierra

WAILORD — AGUA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Salpicar	Agua
Hidropulso	Agua
Descanso	Psíquico
Terremoto	Tierra

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Dragón	Dragón
Vuelo	Volador
Fuerza	Normal
Excavar	Tierra

ZONA 10
LÍDER GERARDO

El combate más difícil. Los ataques más recomendables contra este equipo son Terremoto, Llamarada, Rayo y Rayo Hielo. La combo Tóxico-Protección te vendrá de perlas.

GARDEVOIR — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Mismodestino	Fantasma
Psíquico	Psíquico
Paz Mental	Psíquico
Rayo	Eléctrico

ALTARIA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Terremoto	Tierra
Garra Dragón	Dragón
Golpe Aéreo	Volador

KYOGRE — AGUA



Habilidad: Llovizna.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Rayo Hielo	Hielo
Paz Mental	Psíquico
Hidrobomba	Agua

CROBAT — VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Bomba Lodo	Veneno
Aire Afilado	Volador
Poder Oculto	Normal

MAGNETON — ELÉCTRICO-ACERO



Habilidad: Robustez.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Triataque	Normal
Rayo	Eléctrico
Poder Oculto	Normal

AGGRON — ACERO-ROCA

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Tumba Rocas	Roca
Terremoto	Tierra
Cola Férrea	Acero

MONTE BATALLA CONTRA 100

C. DOBLE

CONSEJOS DE BATALLA

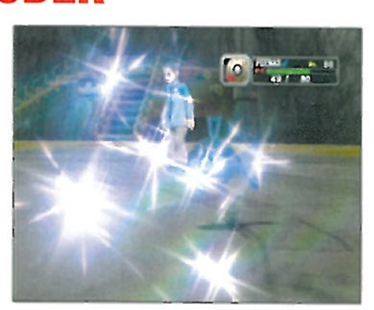


En muchas ocasiones los combates individuales se disputan a mamporro limpio y gana el más fuerte; sin embargo, **en los combates dobles hay que jugar con algo de cerebro.** En el Monte Batalla te las verás contra 100 entrenadores muy aficionados a usar combos. Por ejemplo, si ves que unos de los rivales usa Danza Lluvia, puedes dar por seguro que el compañero aprovechará la ventaja que le da la lluvia y te atacará con un movimiento de tipo Agua o con Trueno. De nuevo **te aconsejamos que estudies con cuidado los equipos de todos los líderes de zona y formes un equipo que pueda ganarlos a todos.** Y sobre todo no olvides que mientras combates en el Monte Batalla no podrás hace cambios en tu equipo.

EXAMINA LAS ZONAS DE BATALLA

ZONA	BATALLAS	DIFICULTAD	POKéMON EQUIPADOS
1	1-10	Fácil	Ninguno
2	11-20	Fácil	Ninguno
3	21-30	Fácil	Muy pocos
4	31-40	Normal	Muy pocos
5	41-50	Normal	Muy pocos
6	51-60	Difícil	Todos
7	61-70	Difícil	Todos
8	71-80	Muy difícil	Todos
9	81-90	Muy difícil	Todos
10	91-100	Muy difícil	Todos

DOBLA TU PODER



Los movimientos que ves en la tabla de abajo son de gran ayuda en los combates dobles y especialmente en los que disputarás en el Monte Batalla. Cada uno de ellos tiene la ventaja de hacer daño a los dos rivales a la vez, así que toma nota y procura que tu equipo conozca alguno.

LOS MEJORES MOVIMIENTOS PARA COMBATE A DOBLES

MOVIMIENTO	TIPO	POTENCIA	PRECISIÓN
Ácido	Veneno	40	100
Agua Lodosa	Agua	95	85
Aire Afilado	Volador	55	95
Avalancha	Roca	75	90
Burbuja	Agua	20	100
Ciclón	Dragón	40	100
Estallido	Fuego	150	100
Hoja Afilada	Planta	55	95
Nieve Polvo	Hielo	40	100
Onda Ígnea	Fuego	100	90
Rapidez	Normal	60	Nunca falla
Salpicar	Agua	150	100
Surf	Agua	95	100
V. Cortante	Normal	80	100
Ventisca	Hielo	120	70
Viento Hielo	Hielo	55	95
Vozarrón	Normal	90	100

ZONA 1

LÍDER CELESTE

Los Pokémon de Celeste son bastante flojuchos y encima todos pertenecen al tipo volador. Un buen ataque de tipo eléctrico los debilitará a todos con un solo golpe.

ZUBAT — VENENO-VOLADOR

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Supersónico	Normal
Chupavidas	Bicho
Mordisco	Siniestro
Impresionar	Fantasma

DODUO — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Picotazo	Volador
Persecución	Siniestro
Gruñido	Normal
Agilidad	Psíquico

HOOTHOOT — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Profecía	Normal
Hipnosis	Psíquico
Destello	Normal
Come Sueños	Psíquico

SWABLU — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Persecución	Siniestro
Mov. Espejo	Volador
Canto	Normal
Ataque Furia	Normal

TAILLOW — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Doble Equipo	Normal
Picotazo	Volador
Supersónico	Normal

WINGULL — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Ciclón	Dragón
Pistola Agua	Agua
Gruñido	Normal
Supersónico	Normal



ZONA 2
LÍDER GABINO

Como puedes ver, a Gabino le gustan los Pokémon de tipo Bicho. Conseguir la victoria será muy sencillo especialmente si alguno de tus Pokémon conoce un buen ataque de Fuego.

ANORITH — ROCA-BICHO

Habilidad: Armad. Bat.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Cortefuria	Bicho
Chapoteolodo	Tierra
Fortaleza	Normal
Garra Metal	Acero

LEDIAN — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Velo Sagrado	Normal
Supersónico	Normal
Imagen	Normal

BEAUTIFLY — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Enjambre.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Remolino	Normal
Sol Matinal	Normal
Tornado	Volador

ARIADOS — BICHO-VENENO

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Tinieblas	Fantasma
Picotazo Ven	Veneno
Chupavidas	Bicho
Destello	Normal

DUSTOX — BICHO-VENENO



Habilidad: Polvo Escudo.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Remolino	Normal
Picotazo Ven	Veneno
Luz Lunar	Normal

YANMA — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Supersónico	Normal
Doble Equipo	Normal
Ataque Ala	Volador
At. Rápido	Normal

ZONA 3
LÍDER TINO

El equipo de Tino sería grandísimo si hubiera decidido evolucionar a sus Pokémon. Como no lo ha hecho, aprovecha su bajo nivel defensivo y usa cualquier ataque poderoso.

QUILAVA — FUEGO

Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Ascuas	Fuego
Malicioso	Normal
Demolición	Lucha
Protección	Normal

MARSHTOMP — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Pistola Agua	Agua
Venganza	Normal
Profecía	Normal
Bofetón Lodo	Tierra

COMBUSKEN — FUEGO-LUCHA



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Arañazo	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Doble Patada	Lucha
Ataque Arena	Tierra

CROCONAW — AGUA

Habilidad: Torrente.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Pistola Agua	Agua
Mordisco	Siniestro
Furia	Normal
Cara Susto	Normal

BAYLEEF — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Gruñido	Normal
Daño Secreto	Normal
Imagen	Normal
Pantalla Luz	Psíquico

GROVYLE — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Megaagotar	Planta
Chirrido	Normal
Cortefuria	Bicho
Destello	Normal

ZONA 4
LÍDER LAURA

Una pareja de Pokémon que conozcan los ataques Terremoto, Protección y un buen ataque de Agua, serán más que suficiente para ventilarse a todo el equipo de Laura.

TENTACRUEL — AGUA-VENENO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Ácido	Veneno
Supersónico	Normal
Rayo Burbuja	Agua

AMPHAROS — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Pantalla Luz	Psíquico
Golpe Cuerpo	Normal
Gruñido	Normal

PHANPY — TIERRA



Habilidad: Recogida.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Roca	Lucha
Golpe Cuerpo	Normal
Rastreo	Normal
Rizo Defensa	Normal

NINETALES — FUEGO

Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Día Soleado	Fuego
Fuego Fatuo	Fuego
Giro Fuego	Fuego

RELICANTH — AGUA-ROCA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Derribo	Normal
Avalancha	Roca
Bostezo	Normal

SEALEO — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Nieve Polvo	Hielo
Golpe Cuerpo	Normal
Maldición	¿?

ZONA 5
LÍDER JUSTI

Varios de los Pokémon de Justi conocen Contador, Manto Espejo y Mismodestino. Si conoces bien el funcionamiento de estos ataques, podrás burlar su efecto sin problemas.

SHUCKLE — BICHO-ROCA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Descanso	Psíquico
Tóxico	Veneno
Refugio	Agua
Atracción	Normal

WOBBUFFET — PSÍQUICO

Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Otra Vez	Normal
Contador	Lucha
Mismodestino	Fantasma

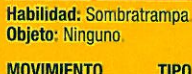
DUSCLOPS — FANTASMA



Habilidad: Presión.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Intercambio	Psíquico
Fuego Fatuo	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal

WYNAUT — PSÍQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Mismodestino	Fantasma
Contador	Lucha
Otra Vez	Normal

CRADILY — ROCA-PLATA

Habilidad: Ventosas.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Amnesia	Psíquico
Arraigo	Planta
Manto Espejo	Psíquico

MILOTIC — AGUA



Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal
Manto Espejo	Psíquico
Cascada	Agua

ZONA 6
LÍDER MAGDA

El equipo de Magda no está mal, aunque los ataques Llamarada y Terremoto se lo harán pasar mal a casi todos sus Pokémon. Ojo, fíjate que Weezing tiene la habilidad Levitación.

PILOSWINE — HIELO-TIERRA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Antiderretir.

MOVIMIENTO	TIPO
Disp. Lodo	Tierra
Ventisca	Hielo
Pantalla Luz	Psíquico
Neblina	Hielo

WAILORD — AGUA



Habilidad: Velo Agua.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Sonámbulo	Normal
Descanso	Psíquico
Amnesia	Psíquico

GLOOM — PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Safre.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Ácido	Veneno
Hoja Afilada	Planta
Luz Lunar	Normal

PINSIR — BICHO



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Mov. Sísmico	Lucha
Guillotina	Normal
Atadura	Normal
Fortaleza	Normal

TENTACRUEL — AGUA-VENENO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Baya Meloc.

MOVIMIENTO	TIPO
Supersónico	Normal
Ácido	Veneno
Rayo Burbuja	Agua
Restricción	Normal

WEEZING — VENENO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Flecha Ven.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Voltio	Eléctrico
Fuego Fatuo	Fuego
Residuos	Veneno
Legado	Siniestro

ZONA 7
LÍDER NICOLASA

Una pareja formada por un Pokémon de Lucha y otro de Agua con un buen ataque de Hielo, eliminarán fácilmente a todo el equipo de Nicolasa salvo a Banette. Cuidado con el fantasmita.

VILEPLUME — PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Safre.

MOVIMIENTO	TIPO
Imagen	Normal
Día Soleado	Fuego
Gigadrenado	Planta
Tóxico	Veneno

ALTARIA — DRAGÓN-VOLADOR

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Hechizo.

MOVIMIENTO	TIPO
Dragoaliento	Dragón
Canto	Normal
Impresionar	Fantasma
Daño Secreto	Normal

URSARING — NORMAL



Habilidad: Agallas.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Lengüetazo	Fantasma
Descanso	Psíquico
Cuchillada	Normal
Sonámbulo	Normal

FURRET — NORMAL

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
At. Rápido	Normal
Portazo	Normal
Ayuda	Normal

BANETTE — FANTASMA



Habilidad: Insomnio.
Objeto: Cuchara Tor.

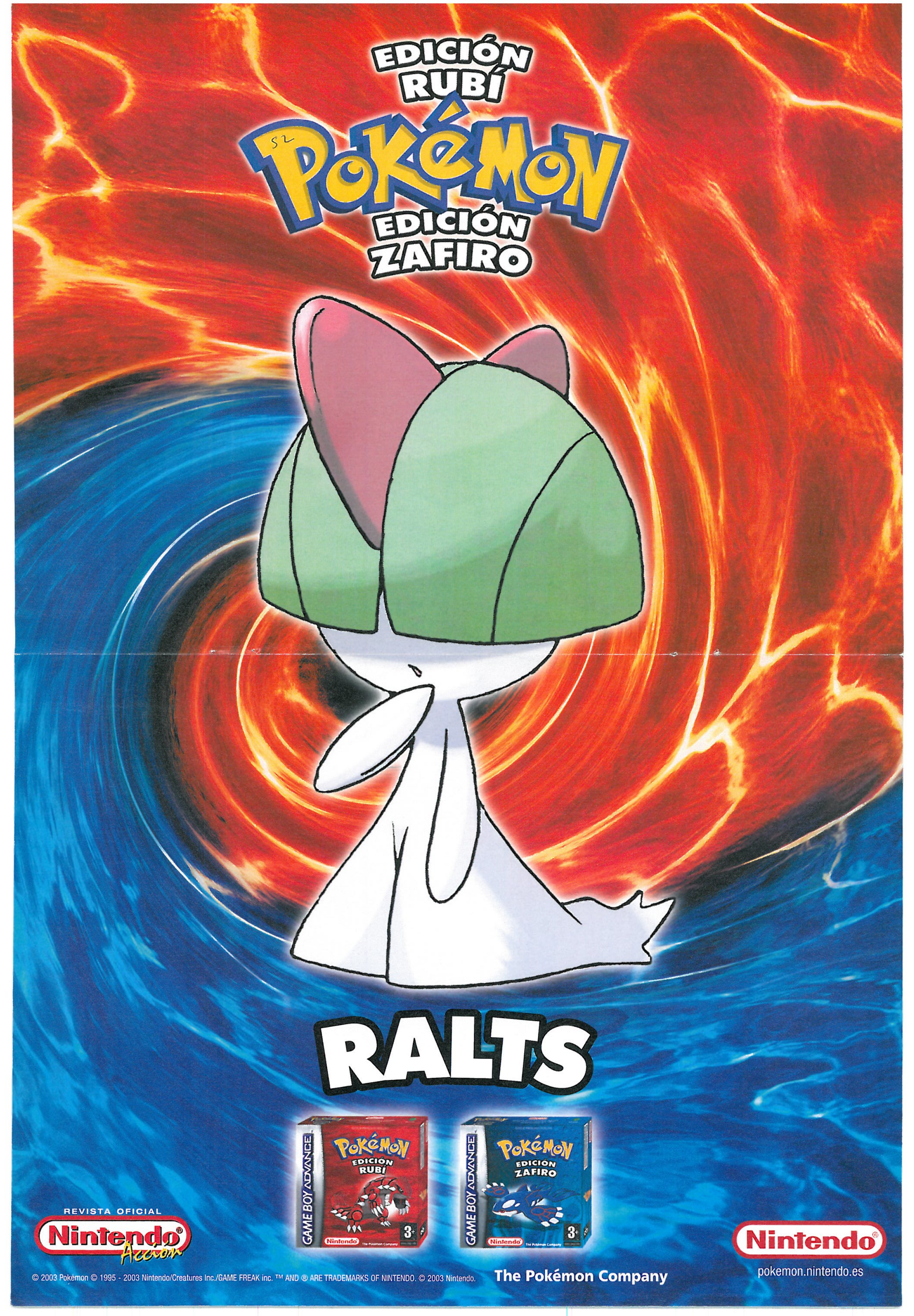
MOVIMIENTO	TIPO
Fuego Fatuo	Fuego
Psíquico	Psíquico
Intercambio	Psíquico
Anulación	Normal

GOLEM — ROCA-TIERRA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Doble Filo	Normal
Descanso	Psíquico
Tumba Rocas	Roca


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
RALTS
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
KIRLIA
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


POKéMON™
CHANNEL
REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción
© 2004 Pokémon. © 1995 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella. TM,
® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es



POKéMON™
CHANNEL
REVISTA OFICIAL
Nintendo® Acción
© 2004 Pokémon. © 1995 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella.
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es



ZONA 8
LÍDER SEBASTIÁN

Si en tu equipo hay un Siniestro como Umbreon o Absol, lo agradecerás cuando tengas que enfrentarte a Sebastián. Acompáñale de otro que sepa Terremoto y la victoria será tuya.

GARDEVOIR — PSÍQUICO


Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Psíquico	Psíquico
Protección	Normal

MUK — VENENO

Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Tóxico	Veneno
Bomba Lodo	Veneno
Demolición	Lucha

BANETTE — FANTASMA


Habilidad: Insomnio.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Hiperrayo	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Poder Oculto	Normal

DUSCLOPS — FANTASMA


Habilidad: Presión.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Rayo Hielo	Hielo
Terremoto	Tierra
Psíquico	Psíquico

MISDREAVUS — FANTASMA

Habilidad: Levitación.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Atracción	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Rayo	Eléctrico

NINETALES — FUEGO


Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Descanso	Psíquico
Lanzallamas	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma

ZONA 9
LÍDER UBALDO

Si Ubaldo usa Danza Lluvia, prepárate para recibir después el ataque Trueno. Un Pokémon de Tierra con Terremoto y otro con Llamarada te darán muchas opciones de victoria.

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO


Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Cascada	Agua
Trueno	Eléctrico
Danza Lluvia	Agua
Protección	Normal

REGICE — HIELO


Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Descanso	Psíquico
Trueno	Eléctrico
Danza Lluvia	Agua

PORYGON2 — NORMAL


Habilidad: Rastro.
Objeto: Baya Lichi.

MOVIMIENTO	TIPO
Triataque	Normal
Reciclaje	Normal
Recuperación	Normal
Trueno	Eléctrico

ELECTRODE — ELÉCTRICO


Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Protección	Normal
Chirrido	Normal
Rapidez	Normal

MAGNETON — ELÉCTRICO-ACERO

Habilidad: Imán.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Supersónico	Normal
Chirrido	Normal
Trueno	Eléctrico
Triataque	Normal

SOLROCK — ROCA-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Psíquico	Psíquico
Masa Cósmica	Psíquico
Reflejo	Psíquico

ZONA 10
LÍDER SANTI

El equipo de Santi es espectacular. Cuantos más Continuar extra hayas acumulado más oportunidades tendrás para averiguar los escasos puntos débiles de este equipo.



SALAMENCE — DRAGÓN-VOLADOR


Habilidad: Intimidación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Dragón	Dragón
Lanzallamas	Fuego
Triturar	Siniestro
Hidrobomba	Agua

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO


Habilidad: Cura Natural
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Hidrobomba	Agua
Rayo	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo

MACHAMP — LUCHA


Habilidad: Agallas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Tajo Cruzado	Lucha
Imagen	Normal
Terremoto	Tierra
Hiperrayo	Normal

CROBAT — VENENO-VOLADOR


Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Volador
Rayo Confuso	Fantasma

RHYDON — TIERRA-ROCA

Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Megacuerno	Bicho
Pedrada	Roca
Protección	Normal

LUDICOLO — AGUA-PLANTA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Gigadrenado	Planta
Rayo Hielo	Hielo
Sorpresa	Normal

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

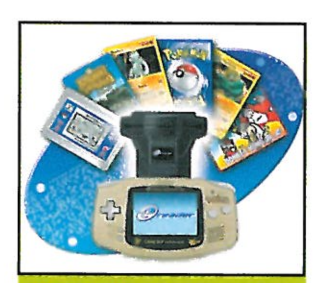
¡Hola entrenadores!... Estoy flipando con el adaptador inalámbrico que nos regalan con las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja. El otro día, mientras Jimmy estaba en la bañera y yo andaba en la cocina preparando unos bocatas de queso, echamos un combate de los que hacen afición. ¡¡Esto de jugar sin cables me encanta!!

El E-Reader

Hola Profesor: Como es mi primera carta espero que la conteste. Me llamo Rubén y escribo desde Gran Canaria. Ahí van las preguntas

1. ¿Cuándo saldrá a la venta el E-Reader en España?

Pues mucho nos tememos que debemos darte malas noticias. El E-Reader -ya sabes el dispositivo que transforma los códigos de barras especiales en datos y minijuegos para GBA-, no verá la luz en Europa. La verdad es que Nintendo estuvo pensándolo bastante, incluso hubo un momento en que pareció que iba a salir por aquí. Pero finalmente se confirmó de forma oficial que no estaría disponible en Europa. No os preocupéis. Muchas de las ventajas y extras que proporciona este periférico podremos conseguirlas a través de otras fórmulas.



NO HABRÁ e-READER. Pues sí, esto, pues no, que Nintendo no lanzará este periférico en Europa, al menos de momento. Si hay más noticias, tranquilos que estaréis informados.

2. En las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, ¿se tendrá que elegir al principio a los Pokémon Bulbasaur, Charmander y Squirtle?

Sí señorito, así es. De todas formas no te preocupes mucho por ese tema y elige el Pokémon que te parezca más simpático. No se puede decir que haya uno mejor que otro y aunque haya un Pokémon que ayude bastante al principio, el objetivo es formar un equipo Pokémon que se pueda enfrentar a cualquier rival. Para ello tendrás que capturar y entrenar a un montón de Pokémon salvajes, elijas lo elijas al comienzo

3. ¿El Wireless, adaptador infrarrojos, viene junto con las ediciones Rojo y Verde o hay que comprárselo aparte?

Claro que viene incluido con las nuevas ediciones, aunque cuando leas esta repuesta seguro que ya lo has averiguado gracias a todo lo que mis colegas de NA te han contado y a los anuncios de la tele. El Wireless, con el que podrás chatear con colegas y combatir sin cables, viene incluido en el cartucho sin aumento de precio.

4. Y dígame, ¿quién es Jimmy?

Pues Jimmy no es un pájaro y tampoco un avión, pero cierta pinta de superhéroe sí que tiene. Tiene una mochila en la que guarda extraños aparatos que brillan y cuando está contento los usa para hacer flipantes juegos de luces con los que hace reír a la peña. Dice que son aparatos que le ha traído un ser del futuro, lo que no recuerda es que esos aparatos se los he regalado yo. ¿No te crees lo que cuento? Pues casi todo lo que he dicho es cierto. ¿O no Jimmy?

Rubén
Gran Canaria

Los 69 de la PokéNav

Hola Profe es la segunda vez que escribo y necesito su ayuda:

1. En la sección entrenadores de mi PokéNav tengo registrados 64 entrenadores, pero aunque luche contra otro que no he luchado nunca, no sube el contador a 65. ¿Por qué ocurre esto?

Muy sencillo. En la PokéNav solo se almacena la información de algunos entrenadores de Hoenn. Por eso, aunque luches contra un entrenador al que nunca has visto, puede que la PokéNav no grabe ningún dato. Para echarte una mano y que completes tu PokéNav, voy a hacer una cosa que no acostumbro, pero todo sea por ayudar a un amigo. Aquí tienes el nombre y la localización de los 69 entrenadores que puede almacenar la PokéNav. Esta la lista la publicamos hace más o menos un año en un especial de Trucos de Pokémon Rubí y Zafiro, pero quizá no venga mal que todos la recordemos.

ENTRENADOR	LOCALIZ.
Srta. Aroma Rosa	Ruta 118
Ruinamaníaco Dacio	Ruta 111
Playera Lola	Ruta 109
Playero Richi	Ruta 109
Hermanos Saúl-Rita	Ruta 124
Entre Guay Berta	Ruta 111
Entre Guay Valentín	Ruta 111
Brujita Valeria	Monte Pírico

LA POKéNAV SÓLO ALMACENA INFORMACIÓN DE ALGUNOS ENTRENADORES, Y AUNQUE LUCHES CONTRA OTRO QUE NO HAYAS VISTO, PUEDE QUE NO GRABE NINGÚN DATO.

ENTRENADOR	LOCALIZ.
Damisela Cintia	Ruta 104
Bella Gloria	Ruta 121
Niño Bien Gustavo	Ruta 104
Pokémaníaco Esteban	Ruta 114
Nadador Toni	Ruta 107
Karateka Noboru	Ruta 115
Guitarrista Antonio	Ruta 118
Fogonero Bernardo	Ruta 114
Campista Ezequiel	Desfiladero
Pareja Mayor Juli-Nela	Cascada Meteoro
Bichomaníaco Bartolo	Ruta 120
Médium Silvio	Ruta 123
Médium Jade	Ruta 123
Caballero Gabino	Ruta 121
Escolar Corina	Ruta 116
Escolar Jerónimo	Ruta 116
Estudiantes Ani-Mati	Ruta 117
Pokéfan Isabel	Ruta 110
Pokéfan Miguel	Ruta 103
Pokéabu Timoteo	Ruta 115
Pokéabu Serafina	Monte Cenizo
Joven Calixto	Ruta 102
Pescador Eloy	Ruta 106
Triatleta Adela	Ruta 110
Triatleta Benjamín	Ruta 110
Triatleta Isaías	Ruta 128
Triatleta Catalina	Ruta 128
Triatleta Miriam	Ruta 117
Triatleta Dan	Ruta 117
Domadragón Nicolás	Cascada Meteoro
Ornitólogo Roberto	Ruta 120
Chico Ninja Lao	Ruta 113
Luchadora Cecilia	Ruta 115
Dama Parasol Miranda	Ruta 113
Nadadora Geno	Ruta 124
Dominguera Diana	Desfiladero
Gemelas Ali-Lía	Ruta 103
Marinero Ernesto	Ruta 125
Pokécolector Edgardo	Ruta 110
CriaPokémon Lidia	Ruta 117
CriaPokémon Isaac	Ruta 117
PokéGuarda Cristina	Ruta 119
PokéGuarda Joaquín	Ruta 119
Chica Erminia	Ruta 104
Cazabichos Jaime	Bosque Petalia
Montañero Tarsi	Ruta 112
Pareja Joven Luci-Fito	Nao Abandonada
Entrenador Blasco	Calle Victoria
Líder Petra	Férrica
Líder Marcial	Azuliza
Líder Erico	Malvalona
Líder Candela	Lavacalda
Líder Norman	Petalia
Líder Alana	Arborada
Líderes Vito-Leti	Algaria



ALINEACIÓN POKéMON RUBÍ

Una alineación con truco

Carlos Gutiérrez (Zaragoza) no confía plenamente en su equipo. Dice que tiene algún fallo, que no va bien... Tranquilo, Oak ya le ha hecho el primer diagnóstico.

Hola Prof. Oak. Me llamo Carlos, tengo 10 años y la edición Rubí . Sé que tiene mucho trabajo con todas las cartas que le envían a su fantástico Consultorio, pero me gustaría que publicase ésta puesto que ya envié muchas cartas y ninguna fue publicada. Me gustaría que me recomendase ataques y tácticas para mi equipo puesto que algo falla y no sé realmente lo que es. ¿Podría poner nota a mi equipo del 1 al 10? Aquí tiene a mi equipo:

- **Rayquaza (Nv 100): Enfado, Vel. Extrema, Hiperrayo y Vuelo.**
- **Groudon (Nv 100): Estallido, Rayo Solar, Terremoto y Corpulencia.**
- **Crobat (Nv 85): Niebla, Ataque-Ala, Colmillo Ven. y Rayo Confuso.**
- **Salamence (Nv 85): Garra Dragón, Protección, Vuelo y Triturar.**
- **Swampert (Nv 85): Surf, Terremoto, Protección y Danza Lluvia.**
- **Altaria (Nv 86) Garra Dragón, Ataque Aéreo, Alivio y Danza Dragón.**

Hola Carlos, como ves este mes toca resolver tus dudas y además te he dedicado bastante espacio (para que no te quejes, hombre). Normalmente no suelo analizar equipos en los que haya Pokémon que no alcancen el nivel 100, pero en tu caso haré una excepción. De todas formas, no olvides entrenar a todo tu equipo hasta el nivel 100 o no conseguirás que desarrollen todo su potencial. Para buscar el fallo de tu alineación vamos a analizar uno a uno cada uno de tus Pokémon y verás como lo encontramos:

- El legendario Rayquaza pertenece al tipo Dragón-Volador, por eso tiene una gran debilidad a los ataques de tipo Hielo. Su poder de ataque es tan enorme que le permite manejar cualquier tipo de movimiento con gran maestría. Los ataques de tu Rayquaza no están nada mal, pero para compensar la carencia de ataques eléctricos en tu equipo deberías enseñarle Rayo (MT 24, Ciudad Malvalona) o Trueno (MT 25, Centro Comercial de Calagua). Si haces lo que te digo, tu equipo tendrá un arma excelente para vencer a los Pokémon de tipo Agua y Voladores.
- Tu Groudon está muy bien con esos ataques, así que lo dejaremos como está.
- Crobat es un Pokémon muy veloz y si le enseñamos los ataques adecuados volverá loco a nuestro rival. Vamos a dejarle Rayo Confuso, pero le cambiaremos el resto de ataques. Primero le llevaremos al Tutor de Movimientos y le haremos recordar Mal de Ojo. Después le enseñaremos Vuelo (MO02) y Tóxico (MT 06, Senda Ígnea). Con estos ataques la estrategia con Crobat consiste en usar primero Mal de Ojo para evitar que el Pokémon rival huya del combate. A continuación usa Tóxico para envenenarlo y Rayo Confuso para confundirlo. A partir de aquí no pares de usar Vuelo. Como Crobat es muy rápido, siempre usará Vuelo antes de que el rival haga su movimiento. De esta forma evitarás sus ataques y le harás daño mientras ves como se envenena y se golpea debido a la confusión. Si usas bien a Crobat, verás que tienes en tus manos una máquina de combate muy difícil de batir.
- Mirando a Salamence te darás cuenta de los primeros errores de tu equipo. Uno de ellos es que su tipo, al igual que el de Rayquaza y Altaria, es Dragón-Volador. Eso significa que si tu oponente tiene un buen Pokémon de tipo de Agua o Hielo y un ataque como Rayo Hielo, entonces Salamence, Rayquaza y Altaria pueden dar por perdido el combate. Quizá deberías eliminar a dos de estos Pokémon de tu equipo y sustituirlos por otros, pero como sé que eso te llevará su tiempo te daré otra opción. Si sale a combatir un Pokémon de tipo Agua, puedes usar el Trueno o Rayo que le hemos enseñado a Rayquaza para eliminarlo. En el caso de que salga un Pokémon de tipo Hielo, haremos que salga Salamence porque le vamos a quitar Protección para enseñarle Lanzallamas (MT 35, Ciudad Malvalona) o Llamarada (MT 38, Centro Comercial de Calagua).
- Tu equipo carece de un buen ataque de tipo Hielo y nadie mejor que Swampert para aprenderlo. Enséñale Rayo Hielo (MT 13, Nao Abandonada) o Ventisca (MT 14, Centro Comercial Calagua) en lugar de Protección.
- Los movimientos de Altaria no están mal, pero quizá sea el Pokémon más flojo de todo tu equipo. Te recomiendo encarecidamente que lo cambies por Gardevoir, un Pokémon psíquico que puede resultar de gran ayuda para tu equipo.

Bueno Carlos, finalmente me pides que puntúe a tu equipo de 1 a 10 y aunque no me gusta hacerlo, allá voy. Si mejoras a tu equipo como te he explicado, le daré un 6. Te bajo la puntuación porque tienes tres Pokémon de tipo Dragón-Volador y eso te resta opciones. Recuerda que siempre hay que tener diversidad de tipos de Pokémon y ataques. Por cierto, no olvides equipar a los miembros de tu equipo con objetos como Restos, Garra Rápida, Arena Fina (este para Groudon), Camp. Concha etc. Te irá mucho mejor.

ENTRENADOR	LOCALIZ.
Líder Plubio	Arrecípolis
Alto Mando Sixto	Colosalia
Alto Mando Fátima	Colosalia
Alto Mando Nívea	Colosalia
Alto Mando Dracón	Colosalia
Campeón Máximo	Colosalia

2. Estos son los Pokémon con los que pienso pasarme el nivel 100 de la Torre Batalla (cuando estén en un nivel más alto, claro):Rayquaza Nv88 (Trueno, Hiperrayo, Llamarada y Ventisca); Walrein Nv75 (Surf, Rayo hielo, Frío polar e Hidropulso); Espeon Nv80 (Sol Matinal, Atracción, Psicorrayo y Psíquico); Blaziken Nv86 (Puño Fuego, Patada Ígnea, Doble Patada y Gancho Alto.) ¿Me podría decir cómo mejorarlos? Como ve, sobra uno,¿en su opinión, cuál debería quitar?

Todos los Pokémon que propones son estupendos, pero según las reglas de la Torre Batalla no te quedará más remedio que formar un equipo con Walrein, Espeon y Blaziken. Recuerda que según dichas reglas los legendarios no pueden entrar a combatir, por eso tu Rayquaza no será admitido. Venga, vayamos al grano. A Walrein lo equiparía con Restos y en lugar de Hidropulso le enseñaría Danza Lluvia (MT 18, la encuentras en la Nao Abandonada). Recuerda que con Danza Lluvia todos los ataques de agua que uses a continuación multiplicarán su poder. En cuanto a Espeon, me lo llevaría de nuevo a las tierras de Aura y allí le enseñaría Tóxico (MT 06, la conseguiste en el Coliseo Pirita). También intentaría ganar suficientes PokéVales para comprar Periscopio y equipárselo. Finalmente a Blaziken le haría bastantes modificaciones. Primero le enseñaría Demolición (MT 31, te la dan en una casa de Arrecípolis) en lugar de Doble Patada. En segundo lugar, si todavía tienes Terremoto (MT 26, Caverna Abisal), se lo enseñaría en lugar de Puño Fuego. Ten en cuenta que Blaziken tiene un gran poder de ataque físico y aunque no sea de tipo Tierra, el ataque Terremoto en sus manos resultará bestial. Para terminar, procuraría equipar a Blaziken con Camp. Concha, un objeto que te fabricará un señor que vive en la Cueva Cardumen (Ruta 125). Para ello tendrás que darle cuatro unidades de Sal Cardumen y cuatro de Conchas Cardumen. Con la Camp. Concha, cada vez que Blaziken atice un mamporro al rival, recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño que hizo al oponente.



MI BASE SECRETA

Combos de concursos

Prestad mucha atención, porque este mes he recibido una carta tan interesante de Gorka Zabaldo (Vizcaya) que he decidido dejarle todo el protagonismo a este estupendo entrenador. Muchas gracias Gorka, tu carta es increíble. Me ha dejado sorprendido.

Un día estaba inspirado y empecé a probar combos de concursos en las ediciones Rubí y Zafiro. Así es como hice esta fantástica lista de combos... jejejeje...

¿Estáis intentando ganar todos los concursos y no conseguís quedar en primer lugar? Pues no os preocupéis porque aquí os van unos cuantos e interesantes combos:



GANADO CONCURSOS. Ganar los concursos de Hoenn es una de las tareas de un buen entrenador. Los combos de nuestro amigo Gorka serán de gran ayuda.

TIPO CONCURSO	MOVIMIENTOS		POKéMON	CÓMO APRENDERLOS	
	1er mov.	2º mov.	Escoge a	1er mov.	2º mov.
Belleza	Surf	Buceo	Tentacool	MO 03	MO 08
Belleza	Día Soleado	Lanzallamas	Vulpix	MT 11	Niv. 31
Belleza	Día Soleado	Luz Lunar	Oddish	MT 11	Niv. 32
Belleza	Día Soleado	Rayo Solar	Castform	Lo tiene	MT 22
Belleza	Granizo	Nieve Polvo	Castform	Lo tiene	Lo tiene
Belleza	Danza Lluvia	Hidro Bomba	Gyarados	Niv. 45	Niv. 40
Dureza	Fortaleza	Derribo	Aron	Básico	Niv. 25
Dureza	Fortaleza	Placaje	Silcoon	Niv. 7	Básico
Dureza	Eco Metálico	Garra Metal	Lairon	Niv. 45	Niv. 13
Dureza	Foco Energía	Golpe Kárate	Machop	Niv. 7	Niv. 13
Dureza	Maldición	Rencor	Shuppet	Niv. 20	Niv. 25
Dureza	Terremoto	Fisura	Camerupt	Niv. 37	Niv. 55
Ingenio	Dulce Aroma	Polvo Veneno	Oddish	Niv. 7	Niv. 14
Ingenio	Dulce Aroma	Somnífero	Oddish	Niv. 7	Niv. 18
Ingenio	Dulce Aroma	Paralizador	Oddish	Niv. 7	Niv. 16
Ingenio	Psíquico	Premonición	Natu	Niv. 50	Niv. 30
Ingenio	Paz Mental	Psíquico	Ralts	Niv. 21	Niv. 26
Ingenio	Paz Mental	Confusión	Meditite	Niv. 28	Niv. 9
Dulzura	Hidrochorro	Chapoteolodo	Barboach	Niv. 6	Niv. 6
Dulzura	Bofetón Lodo	Chapoteolodo	Barboach	Básico	Niv. 6
Dulzura	Descanso	Ronquido	Barboach	Niv. 26	Niv. 26
Dulzura	Tambor	Descanso	Makuhita	Niv. 37	Niv. 44
Dulzura	Encanto	Beso Dulce	Luvdisc	Básico	Niv. 36
Dulzura	Bostezo	Descanso	Gulpin	Niv. 6	MT 44
Carisma	Picotazo	Ataque Furia	Doduo	Básico	Niv. 13
Carisma	Cornada	Ataque Furia	Goldeen	Niv. 15	Niv. 29
Carisma	Aguante	Inversión	Heracross	Niv. 11	Niv 45
Carisma	Telépata	Pat. S. Alta	Meditite	Niv. 22	Niv. 32
Carisma	Desarrollo	Recurrente	Seedot	Niv. 7	MT 09
Carisma	Puño Hielo	Puño Fuego	Medicham	Tutor Mov.	Tutor Mov.



LA POKéNAV: Este dispositivo guarda los datos de algunos entrenadores con los que luchas y encima te dice cuando quieren volver a luchar. En total hay 69, no lo olvides.

3. ¿Me podría decir qué frases hay que decirle a la mujer del Bayólogo para que te dé bayas raras como la Baya Wiki?

En alguna ocasión ya hemos publicado alguna de estas frases secretas. Ahora, como regalo, las volveré a repetir y añadiré una más que puede que muchos todavía no conozcáis. No olvides que algunas solo las podrás componer después de que te hayas convertido en el campeón de la Liga Pokémon, o de que te hayas encontrado con Latios o con Latias. Aquí las tienes:

- "CARISMÁTICO LATIOS": Baya Rudion.
- "INCREÍBLE LATIAS": Baya Sambia.
- ""GRAN COMBATE": Baya Wikano.
- "DESAFÍO CONCURSO": Baya Plama.
- "SUPER EMOCIONANTE": Baya Andano.

HAY UN VIEJO EN PUEBLO OROMAR QUE SE PASA EL DÍA VIGILANDO POR SI APARECE LA ISLA ESPEJISMO. SI LE LLEVAS EL POKéMON ADECUADO, TE DIRÁ QUE HA APARECIDO.

4. En el número 39 de la revista dijo que quizás la Isla Espejismo aparece si llevas en tu equipo un Pokémon especial, ¿cuál?

Bueno, realmente es un rumor que circula entre algunos entrenadores. Ese rumor dice que existen algunos Pokémon que tienen una relación muy especial con la Isla Espejismo. Al parecer pueden ser de cualquier especie y es sumamente raro encontrarlos a lo largo del juego. Para saber si tienes uno de esos Pokémon en tu equipo, tendrás que ir a ver al anciano que vive en la casa que hay al sureste de Pueblo Oromar. Este anciano está todo el día mirando por la ventana y vigilando si aparece la Isla Espejismo. Si le llevas uno de esos Pokémon especiales de los que te he hablado, te dirá que la Isla Espejismo ha aparecido. Te repito que esto un rumor, aunque puede que tenga muchas posibilidades de ser cierto. De todas formas, sea lo que sea, el que aparezca la Isla Espejismo es cuestión de suerte al final. Por si te quedaban dudas.

Alejandro García González
Jaén

Medallas de Rojo y Verde

Hola Profesor, es la primera vez que le escribo y me gustaría que me resolviera unas dudas:

1. ¿Cuántas medallas habrá en las ediciones Roja y Verde?

Te diré que las ediciones Roja y Verde para la GBA son las nuevas versiones de aquellas memorables ediciones Roja y Azul que salieron hace unos años para la Game Boy. En aquellas ediciones el número total de medallas era de ocho, por eso en las nuevas ediciones es también de ocho. En eso no ha habido variación, aunque sí en muchas otras cosas.

2. ¿Cómo se conseguirá a Mewtwo en las ediciones Roja y Verde? Perdone por las molestias, seguro que le tienen cansado.

Me da en la nariz que tú querías preguntarme por Mew en vez de por Mewtwo, así que por si acaso te hablaré de los dos. Lo primero que tengo que decirte sobre Mew es que los fans del famoso truco del camión ya se pueden ir despidiendo, porque el camión ha desaparecido. Por otro lado, no está muy claro por dónde anda Mew,



LAS MEDALLAS. *En las nuevas ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja tendrás que combatir para ganar las ocho medallas de Kanto. Contra Brock conseguiremos la primera.*

MIS TROLAS PREFERIDAS

El coleccionista de trolas

Ahora que nadie nos oye os contaré un secreto. Aunque os parezcan increíbles, muchas de las cosas que os cuento en esta sección están basadas en hechos reales. Y no es ninguna trola. Tengo muchas pruebas sobre la mesa.

Hola Profesor:
Soy un gran fan de la sección "Mis trolas preferidas", lo soy tanto que yo mismo he empezado a buscar trucos que sepa gente que conozco y comprobar si es cierto que es un truco o una trola. Aunque ya tengo algunas trolas para enviarle, he decidido empezar por ésta:

El otro día mi hermano me comentó una duda que tenía sobre los Pokémon de colores. Me dijo que una amigo suyo le había dicho un truco para que apareciese un Pokémon de color. Tenía que jugar 100 horas seguidas con Pokémon Rubí o Zafiro para que le saliera un Golbat rosa. Por supuesto, no he comprobado si era verdad porque no querrá que pase una semana entera jugando ya que se me gastaría la batería de mi Game Boy Advance SP. Por eso he decidido enviarle esta carta, para que me solucione esta curiosidad y este problema a mi hermano.

Héctor Gutiérrez
Barcelona

Para que aumente tu colección de trolas, querido Héctor, te contaré una aventura, parte trola y parte realidad, que ocurrió este verano:

Un buen día de agosto llamó a mi puerta el Maestro, un colega al que llaman así porque es un auténtico virtuoso de cualquier juego de la GBA y de la Cube. El Maestro me habló de unas tierras misteriosas en las que viven unos extraños seres que siempre visten de naranja. Esos seres habitan en lo alto de una montaña, en un antiguo castillo, y todos los días al amanecer entonan unos misteriosos cánticos en una lengua desconocida. Según el Maestro, todo tenía relación con Gudachu, un Pokémon Psíquico con una mente poderosa y sabia. Pues bien, el Maestro, Jimmy y yo decidimos viajar a aquel lugar y alojarnos en el castillo. La primera noche teníamos que vigilar, pero Jimmy se quedó dormido mientras jugaba con su SP. El Maestro y yo en cuanto oímos los primero cánticos saltamos de la cama y comenzamos a explorar. Al llegar al lugar del que procedían los cánticos nos quedamos estupefactos. Los seres vestidos de naranja cantaban alrededor de una estatua de un ser rechoncho y sonriente que nos resultó muy familiar. "¡No puede ser! ¡Es una estatua de Jimmy!", gritamos. Regresamos corriendo a nuestra habitación, pero al entrar vimos que Jimmy no estaba. Desde entonces nadie lo ha visto, aunque rumores afirman que si juegas más de 100 horas con Rojo Fuego o Verde Hoja verás a Gudachu, un Pokémon Psíquico que se pirra por las lentejas.



QUIERO UN GOLBAT ROSA. *Llevo horas y horas jugando y nada, no hay manera de encontrar un Golbat rosa. Ya sé, atraparé a éste y lo pintaré de rosa.*

pero te aseguro que seguirá dando mucho que hablar. Mewtwo sigue estando en la Mazmorra Rara, aunque para poder capturarlo necesitarás cumplir varios requisitos que antes no eran necesarios. El más difícil de todos será tener más de 100 Pokémon atrapados. ¿Serás capaz?

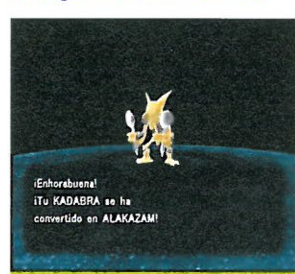
3. Últimamente he estado jugando con la edición Cristal de Pokémon. Quería hacerle una pregunta sobre ella: ¿Qué le parece mi Hitmonchan al nivel 100 con Puño Cometa, Ultra Puño, Golpe Cuerpo y Puño Trueno?
No está mal, aunque en vez de Puño Cometa yo le habría enseñado Puño Hielo o Contador. Recuerda que Contador es un movimiento que devuelve el doble de daño sufrido por un ataque físico. Por eso me encanta, porque con este movimiento muchas veces puedes sorprender al rival y dejarle KO con un solo golpe.
Cristian Alcaide
Barcelona

SI QUIERES LA MT28, CAPTURA A TRAPINCH EN EL DESIERTO DE LA RUTA 111. PONLE PIEDRAETERNA PARA QUE NO EVOLUCIONE Y ENTRÉNALO HASTA EL NIVEL 41.

Evoluciona con Colosseum

Hola Profesor Oak: Me llamo Josu, tengo la edición Zafiro y unas cuantas dudas. Ahí van:

1. ¿Hay alguna otra forma de conseguir a Azurill sin Incienso Mar? Por favor, dígamelo porque llevo mucho tiempo intentando averiguarlo. Muchas gracias.
Pues no, la única forma de conseguirlo es la Guardería y para ello necesitas algún Marill o Azumarill equipado con Incienso Mar. Espera, ahora que me estoy acordando hay otra forma: también podría pasártelo algún amiguete.



EVOLUCIÓN. *Si haces intercambios entre Rubí y Zafiro y Pokémon Colosseum, también verás evolucionar a algunos Pokémon como este Kadabra.*

2. No entiendo cómo evolucionar Golbat a Crobat. ¿Me lo puede explicar, por favor profesor?
La evolución de Golbat en Crobat se produce por felicidad. Lo mejor que puedes hacer por tu Golbat es que participe en combates que pueda ganar. Eso le hará muy feliz y tarde o temprano, cuando suba de nivel y tenga suficiente felicidad acumulada, le verás evolucionar. Recuerda, haz que Golbat gane combates y se sentirá cada vez más feliz, pero si los pierde pasará lo contrario. Así que mucho ojo con los rivales, a ver dónde vas a meter al bueno de este Pokémon.

3. ¿Cómo se consiguen los Pokémon 137 y 139?
El Pokémon 137 se llama Igglybuff y únicamente puedes conseguirlo en la Guardería. Para ello lo mejor es que lleves allí a una pareja de Jigglypuff (Ruta 115) y los dejes hasta que tengan un Huevo. El Pokémon 139 es Wigglytuff y para conseguirlo necesitas usar una Piedra Lunar con Jigglypuff. Encontrarás una Piedra Lunar en la Cascada Meteoro, aunque puedes buscar otras equipadas en los Lunatone salvajes.

4. ¿Hay alguna forma de evolucionar a Seadra en el número 186 sin tener que utilizar por narices la Escama Dragón?
Pues no hay otra manera que intercambiarlo equipado con la Escama Dragón. De todas formas, como me da en la nariz que preguntas eso porque no tienes amiguitos con los que intercambiar, te diré un pequeño truco. Si tienes Pokémon Colosseum y el cable para comunicar la GBA y la GameCube, la evolución de Seadra también se producirá si lo intercambias entre Colosseum y Zafiro.
Josu Pérez
Bilbao (Vizcaya)

Excavando en la Cámara Sellada

¡Hola! Me llamo Laura y tengo 11 años. Me gustaría que me respondieses a una pregunta de Pokémon Zafiro. Estoy en la Cámara Sellada, en la inscripción de la primera sala, sé que hay que conseguir Excavar. Ya sé que Excavar está en la Ruta 114, en la casa del Fósilmaníaco, pero cuando yo voy no hay nada, ni entrando en el agujero y hablando con ese chico. Si me respondieras a esta pregunta te lo agradecería. Y por cierto, cada vez me gusta más la revista Pokémon.
La MT 28 o Excavar te la da el chavalín que está a la entrada del agujero que hay en la casa del Fósilmaníaco. Si ya hablaste con él y no recibiste la MT 28, puede que haya algún tipo de error en tu juego. No te preocupes, hay una alternativa para conseguir Excavar. Ve al desierto de la Ruta 111 y captura a Trapinch. Ponle una Piedraeterna (Cueva Granito) para evitar que evolucione, aunque también puedes pulsar el botón B para cancelar su evolución cada vez que veas que intenta hacerlo. Si entrenas a Trapinch hasta el nivel 41, verás que aprende Excavar, con lo que ya podrás resolver el misterio de la Cámara Sellada. Aparte de Trapinch, hay otro Pokémon que puede aprender Excavar durante el entrenamiento. Se trata de Nincada y si evitas que evolucione, verás que lo aprende en el nivel 45.
Laura Ortega
Burgos



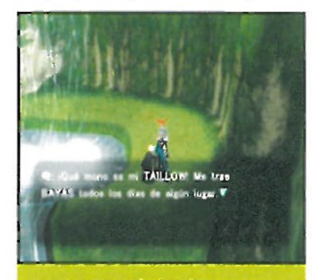
MT EXCAVAR. *Esta MT la consigues en la casa del Fósilmaníaco, pero si la has perdido, entrena a Trapinch o a Nincada y verás cómo aprenden este movimiento.*

Pequeñas dudas

Hola Profesor Oak, tengo el Colosseum y unas dudas:

1. En el número 139, en la ficha técnica, ponía que hay 59 Pokémon Oscuros. Yo solo tengo 48, más Espeon, Umbreon y Plusle. Y el último Oscuro que cogí fue Togetic. ¿Hay más? Si es así, dígame dónde están.
Vamos a ver, voy a explicarte las cosas con todo detalle. Resulta que en total hay 48 Oscuros, más Espeon, Umbreon, Plusle y Ho-oh. Eso hacen 52 Pokémon, pero amigo mío debes tener en cuenta que los Pokémon Oscuros que purificas y luego evolucionas también son Pokémon que consigues, ¿no te parece? Pues eso.

2. Me falta la baya número 12. ¿Te la da el abuelete de Villa Ágata? Muchas gracias de nuevo.
Claro que sí, lo que pasa es que muy raro que un buen día te la dé, así porque sí, pero tú insiste y verás como la consigues. No hay un número determinado de veces que ir, pero tampoco te vas a cansar. Ah, la baya 12 es la Baya Wiki.
Pedro Felipe Rodríguez
Valencia



BAYA WIKI. *El abuelete que está en lo alto de Villa Agata te entrega bayas aleatorias todos los días. Si insistes, tarde o temprano te dará la famosa Baya Wiki.*



EL RINCÓN DE ABEDUL

Las estadísticas de Rubí y Zafiro

¡Hola chicos! Este mes, Sergio Navarro (Barcelona) me pone a prueba formulando algunas preguntillas de las difíciles. Pero no importa, a mí me encantan los retos y me alegra que tanto Oak como vosotros confiéis en mí.

Hola Profesor: ¿Qué tal? Esta es la quinta vez que escribo. Sigo Pokémon desde que salieron las ediciones Roja y Azul para Game Boy Pocket. Tengo Pokémon Azul, Amarillo, Plata, Cristal, Zafiro y Colosseum. Espero que me pueda contestar estas difíciles preguntas:



MEJORANDO PS. *Según nos cuenta Abedul parece que luchar mucho contra Whismur puede mejorar los PS de los Pokémon de tu equipo. Habrá que probarlo.*

1. ¿Puede poner un cuadro con las características de los Pokémon de Rubí y Zafiro?
Con la aparición de Rubí y Zafiro clasificar a los Pokémon por sus características es algo que no tiene demasiado sentido, y te cuento por qué. Supongamos que estás entrenando a Sceptile, potencialmente uno de los Pokémon más rápidos que existe. Resulta que parte de su rapidez tiene que ver con la especie a la que pertenece, pero también una parte importante de esa velocidad dependerá de su entrenamiento. Esto ocurre porque según la característica más destacada de los Pokémon rivales contra los que le has hecho luchar, cuando tu Pokémon gane experiencia esa será la característica que mejore más. Me explico, si tu Sceptile ha luchado mucho contra Pokémon veloces como Golbat, tendrá una velocidad mucho mayor que otro que no lo haya hecho. En general, todos los Pokémon a los que te enfrentes potenciarán una característica u otra, y si equipas a tu Pokémon con Vestidura, la mejora que obtendrás será mayor. Cuando quieras mejorar alguna característica en especial, aquí tienes algunos Pokémon con los que puedes entrenar a tu equipo:
- PS: Whismur.
- Ataque: Nuzleaf y Shuppet.
- Defensa: Torkoal.
- Velocidad: Linoone y Golbat.
- Ataque Especial: Numel.
- Defensa Especial: Tentacruel.

Lo que sí puede hacerse es una clasificación de los Pokémon según sus características potenciales. Te daré una de los tres mejores Pokémon según cada características:
- PS: Wobbuffet, Wailord y Slaking.
- Ataque: Slaking, Groudon y Rayquaza.
- Defensa: Regirock, Aggron y Registeel.
- Ataque Especial:Kyogre, Rayquaza y Alakazam.
- Defensa Especial: Regice, Registeel y Kyogre.
- Velocidad: Ninjask, Electrode y Crobat.

2. ¿Cuántos y cuales Legendarios se pueden capturar en Pokémon Colosseum??
Los únicos Legendarios Oscuros que puedes arrebatar son los tres lindos gatitos, perdón, perritos. Sin embargo, aunque no es un Oscuro, también puedes hacerte con un increíble Ho-oh de nivel 70. Para hacerlo primero tienes que purificar a los 48 Oscuros y luego ganar el Monte Batalla tanto en individual como doble usando un equipo de Colosseum.

3. En los nuevos Rojo Fuego y Verde Hoja, ¿saldrán todos los Pokémon de Cristal y Zafiro? ¿Qué legendarios saldrán?
Podrás hacerte con algunos de los Pokémon que viste en Cristal y algunos de los que viste en Zafiro. Sin embargo, no verás a ninguno de los Pokémon nuevos que aparecieron con Rubí y Zafiro. Y digo bien porque aunque está Deoxys, este mítico legendario no está ni en Rubí ni en Zafiro. Aparte de Deoxys podrás hacerte con Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Raikou, Entei, Suicune, Lugia y Ho-oh.

4. ¿Por qué Aura no sale en la PokéNav?, ¿dónde puedo luchar con ella para ver a su Swampert?
Pues porque en la PokéNav solo se almacenan los datos de algunos entrenadores y Aura (tu rival) no es uno de ellos. Si eres un poco observador, verás que la PokéNav almacena datos de entrenadores que permanecen siempre en el mismo lugar, así cuando quieran volver a luchar sabrás donde encontrarlos. Y Aura es un entrenador errante que aparece por sorpresa.

5. ¿Cuál es el último entrenador de Rubí y Zafiro y dónde se encuentra? Me refiero al entrenador 70.
Que no chaval, lo del entrenador 70 solo era un rumor. Es más, decía que si encontrabas a este entrenador recibirías un premio impresionante. Pero todo esto no es más que una trola.

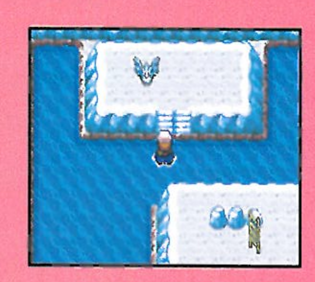
6. ¿Saldrán Tyranitar, Dragonite, Latias, Latios, Salamence y Metagross en Rojo y Verde? ¿Qué le parece este equipo? ¿Cambiaría a alguno por Rayquaza? Dígame los Movimientos Huevo de estos Pokémon y también la habilidad de Dragonite.
Tyranitar y Dragonite sí que saldrán, pero los otros no. Un equipo como el que me propones me encanta, especialmente si tienes a Tyranitar porque soy un auténtico fan de este Pokémon. Por cierto, no cambiaría a ninguno por Rayquaza.

Sobre lo que me preguntas de los Movimientos Huevo no te puedo decir los de Latios y Latias ya que los legendarios no tienen este tipo de movimientos. En cuanto a Metagross te diré que no tiene y los de Salamence (o Bagon) son: Hidrobomba, Golpe, Furia Dragón, Ciclón y Danza Dragón. De los Movimientos Huevo de Tyranitar y Dragonite ya hablaremos. La habilidad de Dragonite es Foco Interno.

8. ¿Qué hay tras la puerta atascada en Ciudad Algaria?
Eso ya lo conté y está relacionado con el e-Reader, pero como no lo vamos a tener por aquí, creo que no merece la pena repetirlo aquí de nuevo.

9. ¿Hay Bayas en los nuevos Pokémon Rojo y Verde?
Claro que sí, aunque no en los árboles. Una de las formas de hacerse con ellas será jugando con unos minijuegos en una de las Islas Misteriosas de Kanto.

Sergio Navarro
Barcelona



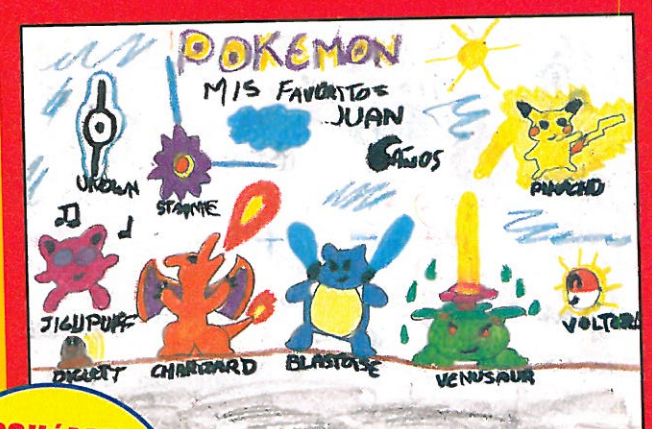
LEGENDARIOS. *En Rojo Fuego y Verde Hoja hay muchos Legendarios, pero es posible que para conseguir a algunos necesites algo similar al Ticket Eón. Ya lo veremos.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Juan Liñeira Santos (Pontevedra). 6 años

Jimmy: –¡Has ganado, niño Juan! O, aplicando las reglas propias del acrónimo y aprovechando las desinencias diminutivas oriundas de tu lugar de procedencia, la bella Pontevedra, Juaniño. Mari: –¿Qué has desayunado, tío? Jimmy: –Plomo, 2Kg. Pelín soso.

¡POKéMON MINI!

Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

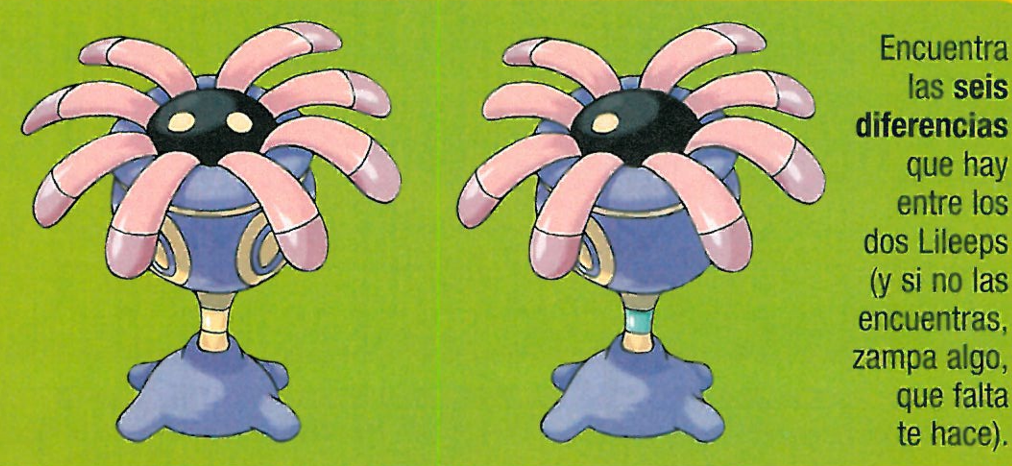


¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Lileeps (y si no las encuentras, zampa algo, que falta te hace).

GANADORES
(50 números Pokémon)

JUEGO POKéMON PINBALL RUBÍ Y ZAFIRO (GBA)

Juan Antonio Docal Rodríguez ...... Cantabria
Eugenio Ruíz Cepeda .... Ciudad Real
Oscar Sánchez Fuentes .... Madrid
Amalia Paterna Gómez .... Murcia
Jorge Pascual Lansac .... Zaragoza

MEGA-PAK POKéMON COLOSSEUM

Alejandro Hernández Ronchas ...... Valladolid

PACK GBA ROJO FUEGO/VERDE HOJA EXCLUSIVA + JUEGO POKéMON ROJO FUEGO/VERDE HOJA

Guillen Calpe Almela .... Castellón
Sergio Álvarez González .... Badajoz

PACKS DE: JUEGO LANZADOR POKéMON + DVD POKéMON: EL REGRESO DE MEWTWO + CABLE DE CONEXIÓN GBA-NGC

Jorge Abad Cerda .... Alicante
Pedro Cerezuela Martínez .... Almería
Miguel Trabanco García .... Asturias
Pedro Robles Méndez .... Asturias
Julián Seco Martín .... Badajoz
Jordi Amigo Carcasona .... Barcelona
Rafael Casanueva Rengel .... Barcelona
Oscar Salgado Badosa .... Barcelona
Eliel Morales Pous .... Barcelona
Miguel Angel Pérez Gutiérrez .... Málaga

PACKS DE: CAMISETA + TOALLA + RELOJ + JUEGO DE CARTAS + MANUAL DE ESTRATEGIA POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Rafael Bustamante .... Cantabria
David Morales Tomelloso .... Ciudad Real
Benjamín Ramos Pérez .... Granada
Alex García Garaizar .... Guipúzcoa
Luís Zurro de Cos .... Madrid
Daniel Sadén Berrocal .... Madrid
Andrés Murillo Trejo .... Madrid
Manuel Márquez Fernández .... Madrid
Javier Cahue Vidaurre .... Madrid
Borja Sánchez Plaza .... Madrid
Brayan Fernández Barrera .... Málaga
Pablo Otero .... Málaga
José Mª Vera Díaz .... Murcia
Gabriel Muñoz Sánchez .... Murcia
Juan José Paterna Gómez .... Murcia
Aldo García Regueira .... Ourense
Christian Vázquez Novoa .... Ourense
Pedro Iglesias Martínez .... Pontevedra
Alberto Carrasco García .... Segovia
Cynthia Avila Conde .... Sevilla
Pablo José Montilla Expósito .... Sevilla
Manuel Ruíz Porro .... Sevilla
Pau Julián López .... Tarragona
Juan José Navarro .... Tarragona
Andrés González García .... Valencia

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que te orientes y aciertes alguna que otra.

1

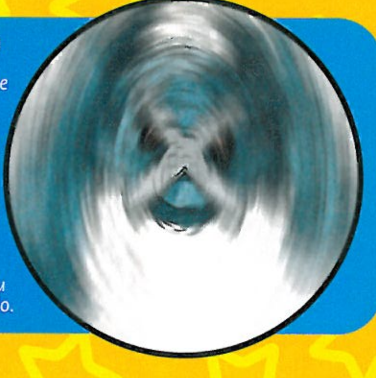

2


3


4


PODER PSÍQUICO

Este es un Pokémon que tenía un hermano bruto, que vivía en la selva del Mato Grosso, y decidió irse de allí y pensar mucho. Incluso se puso a pensar por su hermano, padre y madre, y desarrolló cuatro cerebros, que era su meta a grosso modo.





Iván Chiquillo (Barcelona)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



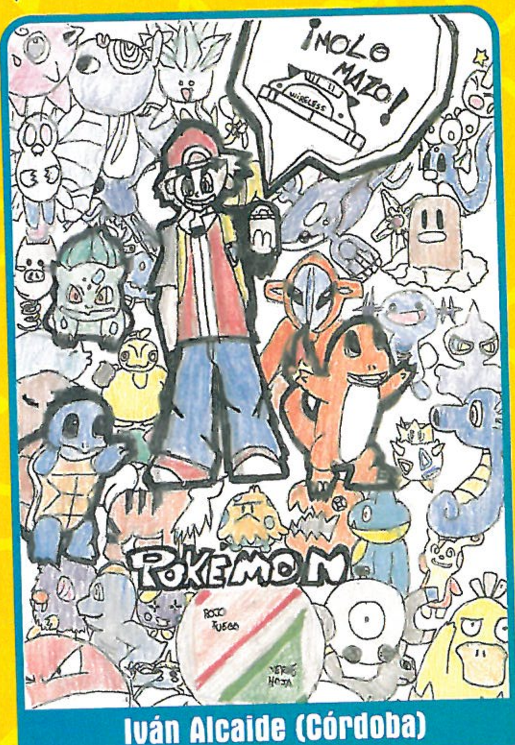
PokéArtista



¡UN «POKéMON COLOSSEUM» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!



Susana Broullón Costas (Pontevedra)
Estamos (POM, POM) de obras en NA, ¿sabéis? Van a tirar el cuartucho (CLANC) de Jimmy para hacer (ÑIEC) el museo Susana, donde expondremos sus obras. Jimmy: –Dadme la puerta, al menos, que tenga algo de intimidad.



Iván Alcaide (Córdoba)

GANADORES

(Superconcurso nº 49)

POKéMON EXPEDITION

Fco. Javier Jodar González . . . . Almería
Miguel Pechero . . . . Asturias
Fco. José Escabias Cárdenas . . . . Jaén
Loli Melendez Hucha . . . . Sevilla
Javier Inchaurralde Duquesa . . . . Zaragoza

JUEGO POKéMON CHANNEL (GC)

Alejandro Vera Cobos . . . . Málaga
Carla Ravelo Díaz . . . . Sta. Cruz de Tenerife

LIBRETAS POKéMON

Alex Sol Veiga . . . . Barcelona
Romina Pettorino . . . . Barcelona
Marc de los Santos Juanes García . . Barcelona
Israel Cáceres Marcos . . . . Cáceres
Bernardo Gutiérrez Otero . . . . León
Jorge Francisco Domingo Peña . . . . Madrid
Oscar Fernández Ahijado . . . . Madrid
José Antonio Anastasio Gómez . . . . Málaga
José Luís Domínguez Rodríguez . . . Salamanca
Sandra Arce . . . . Toledo
Pablo Garijo Contreras . . . . Valencia
Angel Plaza Martínez . . . . Valencia
David Bernardino Martínez Pérez . . . . . Valencia
Jon Beldarraín Revilla . . . . Vizcaya
Hoaria Boussaha . . . . Vizcaya

MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON

Ricardo José Lozano Buinho . . . . Badajoz
Carlos Tremps Santacana . . . . Barcelona
Nora Caviedes Pérez . . . . Barcelona
Jaime Flores Luján . . . . Cáceres
Guillermo Martínez Calero . . . . Ciudad Real
Jon Caballero Pariente . . . . Guipúzcoa
Jesús Hernández Vergara . . . . La Rioja
Virginia Muñoz Montero . . . . Málaga
José María Vera Díaz . . . . Murcia
Ana María Auxiliadora Marín . . . . Sevilla

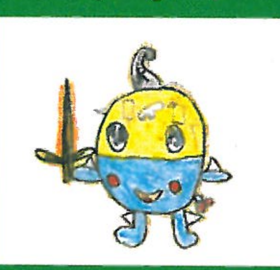
Alejandro Rodríguez (La Coruña)

¡Pokémon de nueva hornada!

"Espectracon" es obra de Cristian Alcaide (Barcelona), "Kidi" de Daniel Cuesta (Madrid) y "Blushaine" de Laura Rodríguez (Murcia). Jimmy: –El mío es "Es-Ki- Blu". Mari: –¿Y "Blueski", Cielo-azul? Jimmy: –¿Esquí-triste?



ESPECTRACON



KIDI



BLUSHAINE







Como ya va llegando el fresquete, hemos supuesto que te apetecería una buena sopa... de Pokémon, claro. Jimmy: -¡Pues hala, agarra el lápiz, refriega las gafas, arría esos párpados y encuentra "tó loh bichoh"!

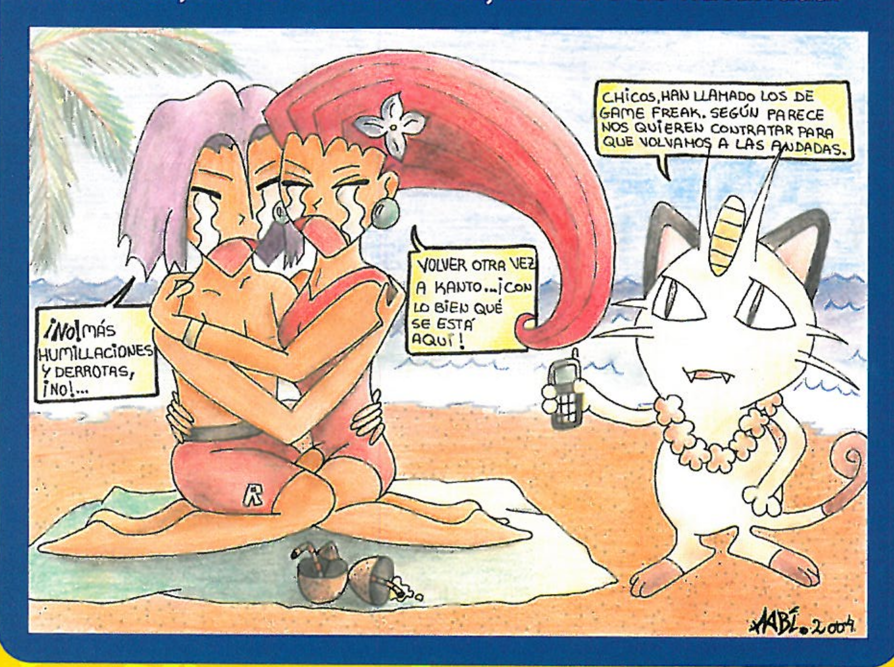
Supersopa de letras Pokémon

R	P	M	O	C	S	A	H	E	T	E	U	Q	O	N	E	U	B
J	I	D	L	E	N	P	M	A	H	C	A	M	A	Y	O	D	A
T	O	E	L	L	O	O	C	A	T	N	E	T	A	E	D	O	C
D	A	K	D	R	R	E	V	E	O	D	D	A	L	O	M	T	R
L	E	O	U	Q	I	I	Y	S	I	E	U	Q	S	E	A	I	S
O	C	H	S	E	A	E	T	T	U	R	F	S	I	B	W	D	O
S	E	C	I	S	L	Y	I	D	T	M	U	L	O	A	I	S	N
A	U	A	C	B	E	T	E	N	T	A	C	R	U	E	L	U	Q
O	R	M	A	N	E	C	T	R	I	C	C	E	I	U	E	Q	L
S	S	S	O	N	O	T	N	A	S	H	O	L	C	L	A	R	T
H	N	C	A	S	A	U	C	X	E	O	A	L	E	E	V	R	I
N	O	P	E	B	U	Q	S	E	U	P	T	C	L	D	A	V	A
E	R	D	L	A	E	D	I	I	N	S	T	E	N	E	I	T	O
C	G	O	O	U	T	S	O	C	S	R	O	N	E	U	Q	O	L
R	G	E	D	S	S	O	L	A	I	R	E	C	N	E	V	N	O
U	A	Q	A	R	A	L	S	K	I	T	T	Y	P	R	E	M	I
N	M	A	H	C	I	D	E	M	A	A	R	E	I	S	U	P	E
U	R	R	G	L	E	D	D	A	B	D	I	C	I	L	B	U	P
C	A	O	O	D	N	E	T	U	N	I	N	A	L	N	E	O	P
O	D	N	O	T	Y	E	Z	R	O	L	L	O	Y	N	O	I	C

Encuentra los Pokémon del 61 al 80, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

PokéChiste (más bueno)

Jimmy: –Pues no, pues no, esta vez el chiste no es de Alicante Man. Nos ha escrito un tío muy simpático que nunca se había decidido a mandarnos nada, y que paso a presentar con pompa y boato. ¡Ejémenes! ¡Con todos ustedeees, Xabier Mendia Díez, chistero de Navarraaa!





Silvia Otalora (Bizkaia)

LLAMADAS (¡beEeEeEe!)

Clubes

¡Club de los Entrenadores Expertos! Si pertenecéis a este club se os solucionarán los problemillas que os puedan surgir en Rubí o Zafiro y os enviaré, si me mandáis una foto, un carné del club. Enviad una carta con vuestros datos personales, Equipo Pokémon, Nº ID y vuestro Pokémon favorito a:
David Arroyo Núñez
C/Galluz, 123
CP 28047, Madrid

Soluciones pasatiempos

Diferencias Machoke



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Colosseum (GC)
2. Pokémon Rubí/Zafiro (GBA)
3. Pokémon Channel (GC)
4. Pokémon Pinball R/Z (GBA)

Poder Psíquico

Es Metagross, estaba cantao (oléiiiiiein)

Siluetas

1. Weezing 2. Metang

Supersopa Pokémon



CURSO 2004 EL ÚLTIMO DESAFÍO

POKÉMON



VAS A CONOCER CARAS NUEVAS

Prepárate para pasar lista. Más de 100 Pokémon nunca vistos en Game Boy Advance pueden ser tuyos. Además, con el nuevo adaptador inalámbrico que viene de regalo por primera vez podrás batallar sin cables y hasta chatear con todos tus amigos. ¡Plántale cara al último reto Pokémon!

Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja Sólo para Game Boy Advance.





GAME BOY ADVANCE SP









http://pokemon.nintendo.es